Sony Vegas 7.0 - Быстрый старт.

Запускаем программу Sony Vegas 7.0.

Появится следующий диалог, где нам предложат связывать файлы с расширением .veg с программой Sony Vegas 7.0, нажимаем на кнопку: Yes. После чего загрузится стандартный интерфейс программы.

Далее, выполняем команду: File>New (Ctrl+N).



Появится окно: New Project с открытой закладкой Video. Выбираем шаблон - Template: PAL DV (720x576; 25,000fps), который соответствует работе с видео формата PAL DV.
Ставим галку перед пунктом: Start all new projects with these settings тем самым мы по умолчанию, будем всегда начинать работу с новым проектом с этими настройками.

New Project
Video Audio Ruler Summary Audio CD
Template: PAL DV (720x576; 25,000 fps)
Width: 720 Field order: Lower field first
Height: 576 Pixel aspect ratio: 1,0926 (PAL DV)
Frame rate: 25,000 (PAL)
Full-resolution rendering quality: Good
Motion blur type: Gaussian
Deinterlace method: None
Prerendered files folder:
C:\Documents and Settings\Poligon\Local Settings\Application Da Browse...
Free storage space in selected folder: 11 578,6 Megabytes
Start all new projects with these settings
OK Отмена

Далее, переключаемся на закладку: Audio. И в пункте: Sample rate (Hz) выставляем значение 48000. Что соответствует стандартному звуку формата PAL DV: 16бит/48кГц.

New Project

Video | Audio | Ruler | Summary | Audio CD

Master bus mode: Stereo

Number of stereo busses: 0

Sample rate (Hz): 48 000

Bit depth: 16

Resample and stretch quality: Good

Enable low-pass filter on LFE (surround projects only)

Cutoff frequency for low-pass filter (Hz): 120 (Dolby pro/film)

Low-pass filter quality: Good

Recorded files folder:

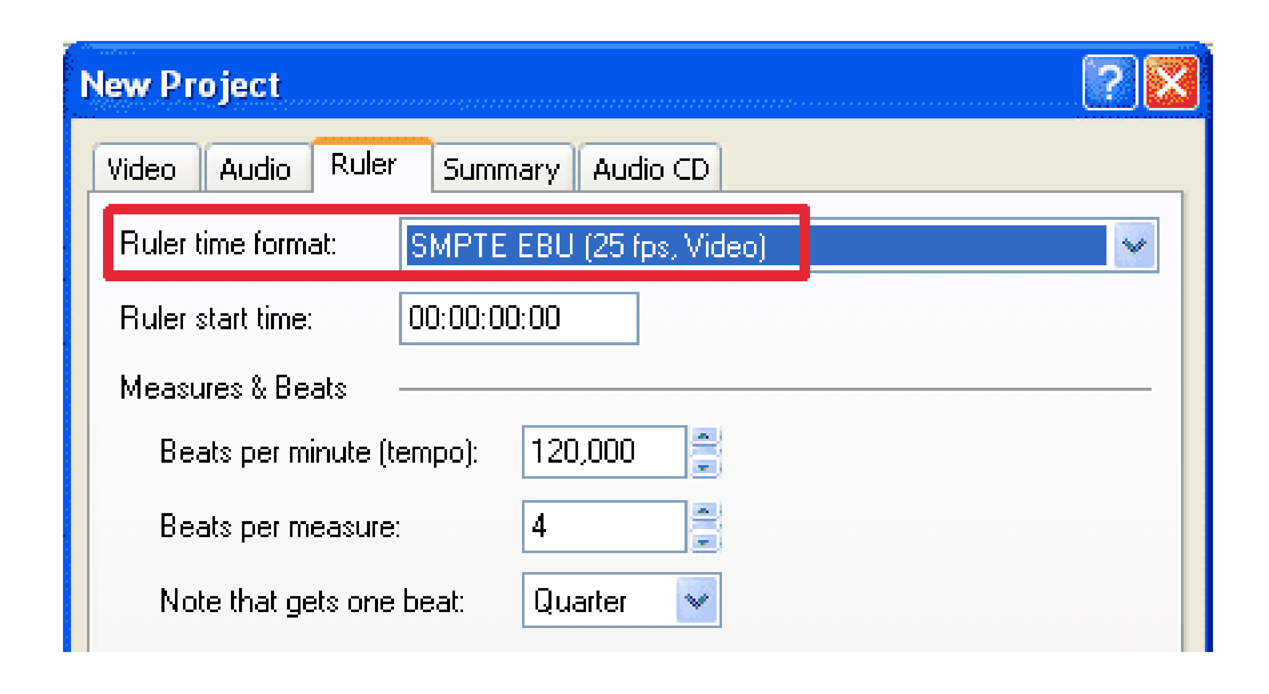
C:\Documents and Settings\Poligon\Мои документы\ Browse...

Free storage space in selected folder: 11 578,0 Megabytes

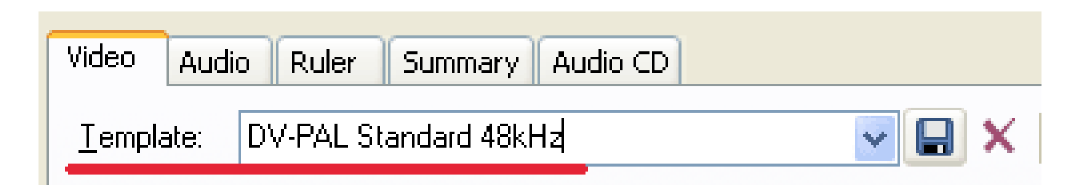
Start all new projects with these settings

OK Отмена

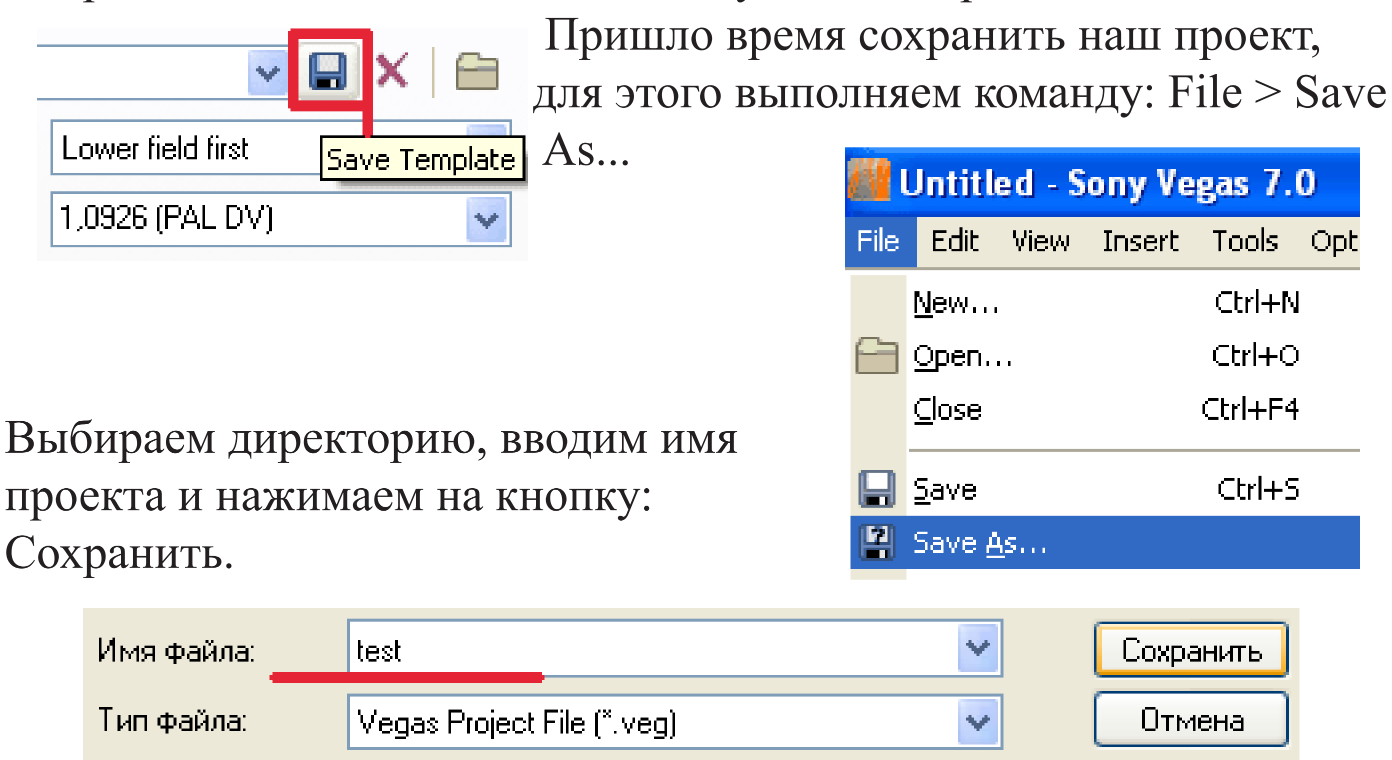
Переключаемся на закладку: Ruler. Ruler time format: SMPTE EBU (25fps, Video).



Снова переключаемся на закладку Video и изменяем имя шаблона, например на аналогичное имя стандартного шаблона программы Adobe Premiere Pro 2.0.



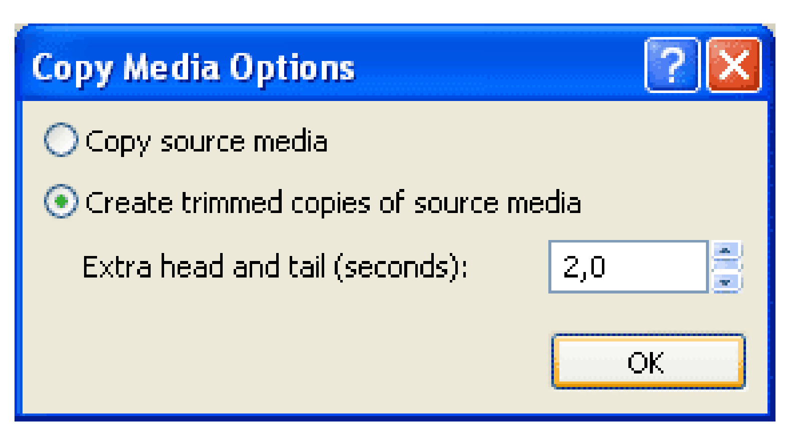
Сохраняем шаблон, нажав на кнопку Save Template.



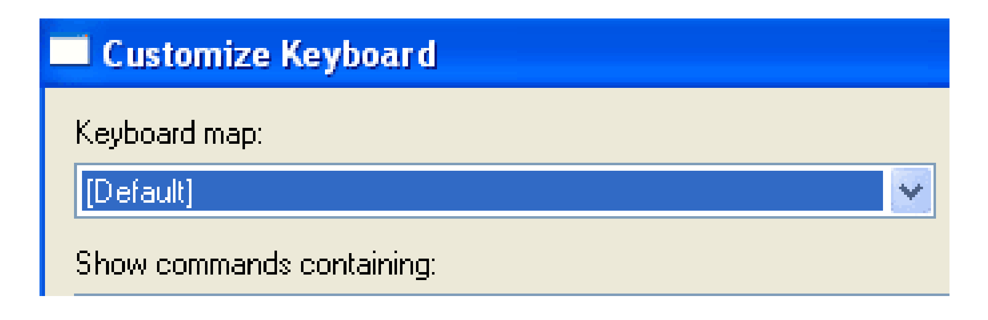
Пришло время сохранить наш проект, для этого выполняем команду: File > Save As...

Выбираем директорию, вводим имя проекта и нажимаем на кнопку: Сохранить.

Появится диалог: Copy Media Options, где мы нажимаем на кнопку OK.



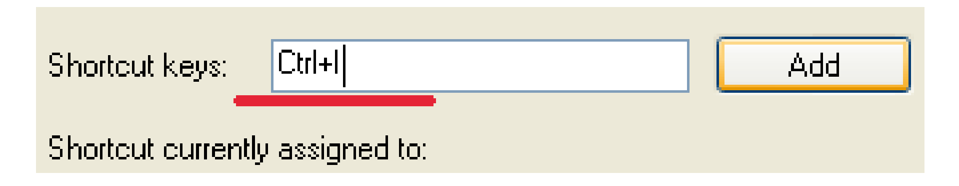
Для импорта файлов в программу Sony Vegas используется команда File > Import > Media. Удобнее работать с горячими клавишами, для назначения этой команде горячей клавиши, выполняем следующую команду Options > Customize Keyboard. Появится окно:



Где мы переключаемся на закладку Global.



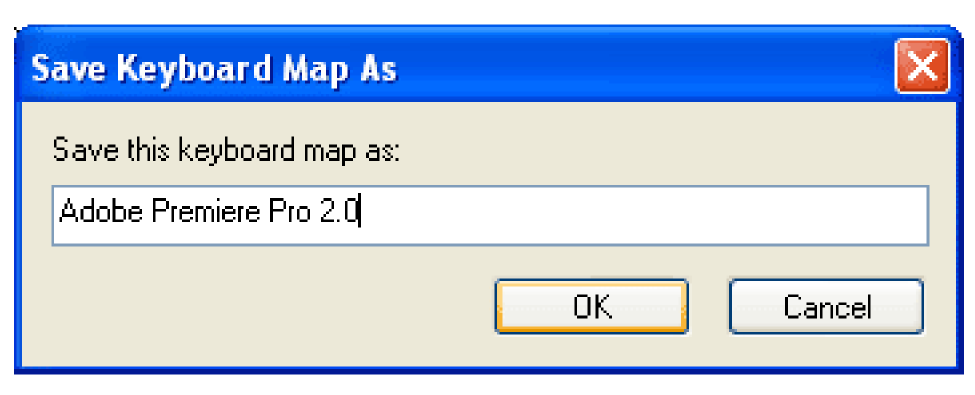
Находим и выделяем пункт ImportMedia.



И набираем на клавиатуре, комбинацию, удобную для Вас. В связи с длительной работой с программой Adobe Premiere, руки сами набирают комбинацию: Ctrl+I.

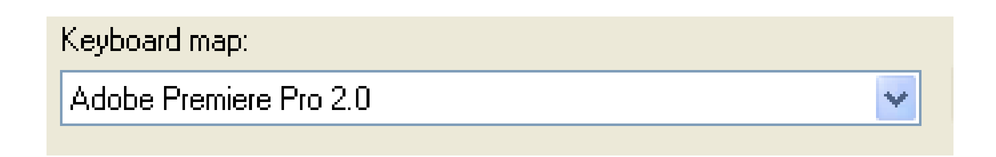


Далее, нам нужно сохранить комбинацию, для этого нажимаем на кнопку Save As...



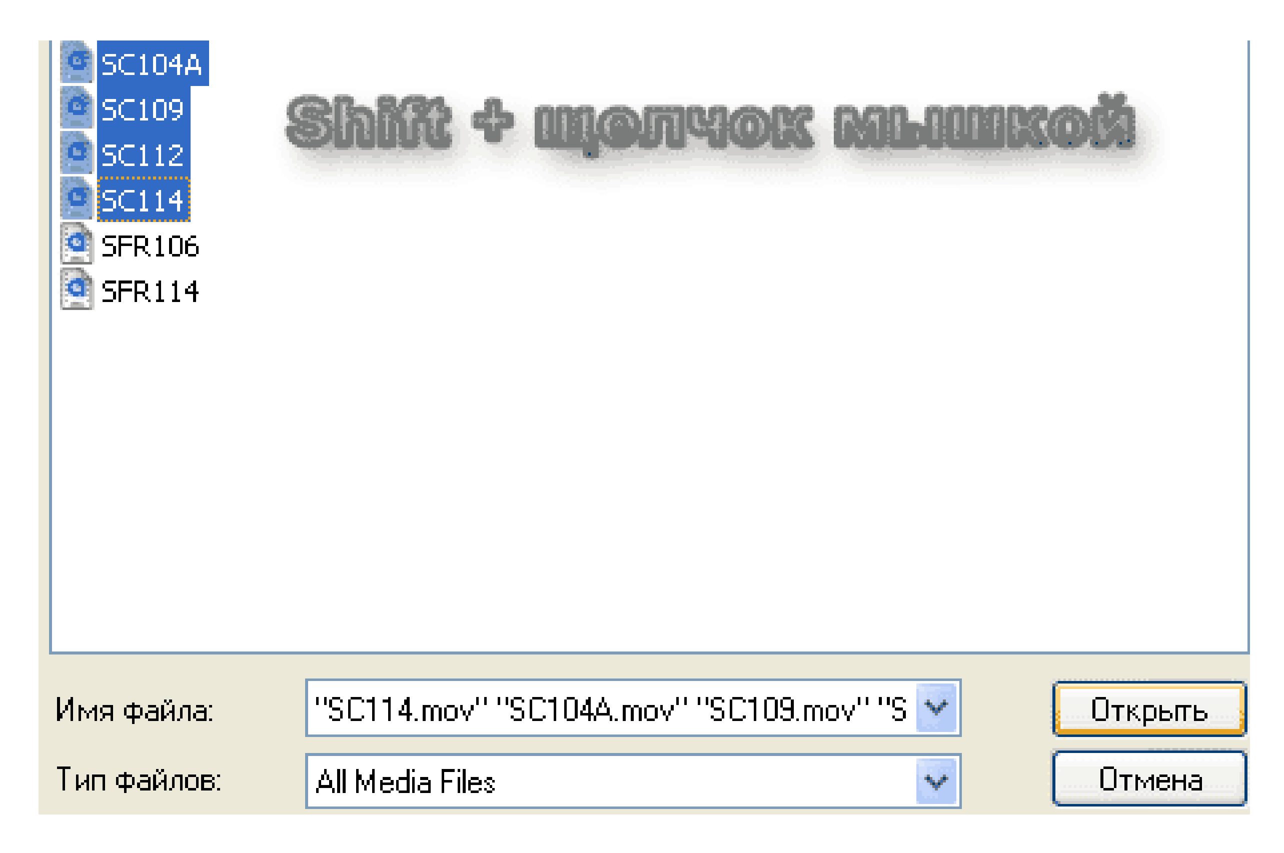
Вводим имя пресета и нажимаем на кнопку OK.

Пресет изменится с [Default] на Adobe Premiere Pro 2.0.



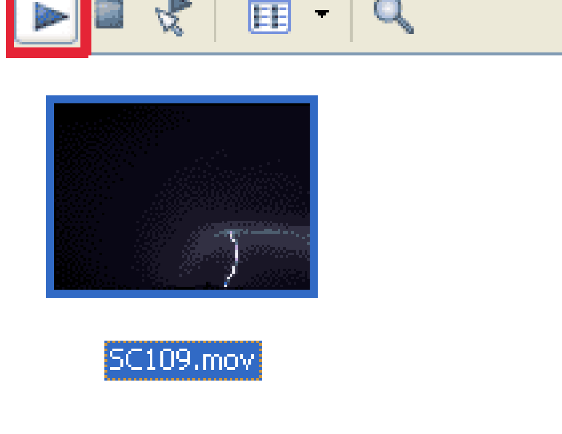
И для вступления в силу внесенных изменений, нажимаем на кнопку ОК.

Для импорта видео, выполняем команду File > Import > Media (Ctrl+I). И в окне Import, выбираем директорию и файлы, и нажимаем на кнопку - Открыть.



И выбранные файлы откроются в окне Window dock в закладке Project Media.

Выделенный клип, мы можем просмотреть, нажав на кнопку Play. Проигрывание начнется в окне Video Preview.





Также есть другой способ импортировать видео и аудио материалы в проект. В окне Window dock, выбираем закдадку Explorer.



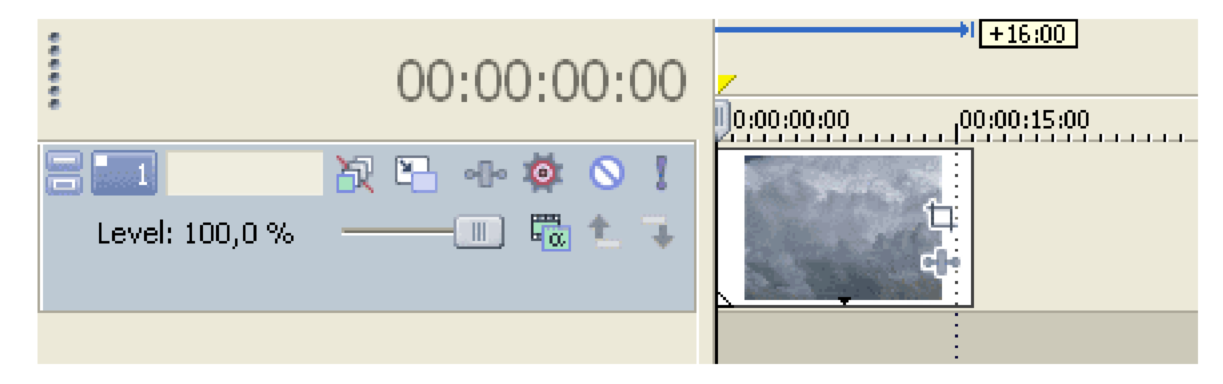
И выбираем в нужной директории необходимые файлы:

footage

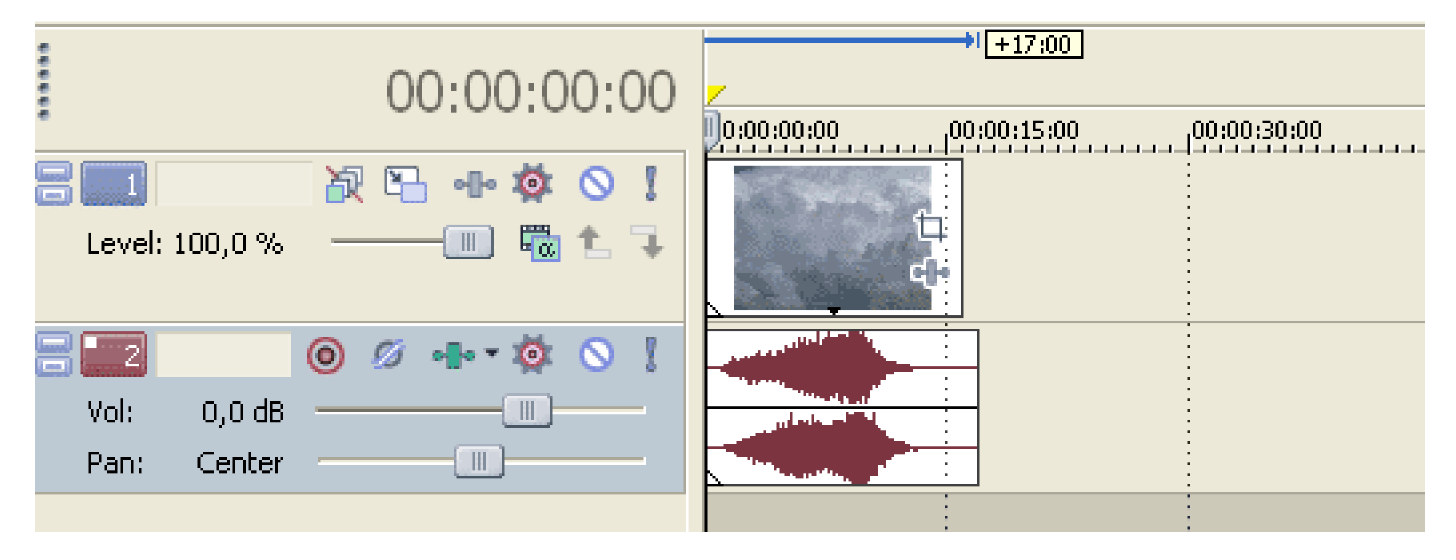
(C:)
550075d050205
62617df124943
AE_Lynda
AE7
AE7_PH
ATI
Automate
Brushes
ccesp2_100_tria
Dg Foto Art-DEM
Documents and
footage
Help
html
LOST season 2
Medical

01 - Main Title
04 - World's Worst Landscaping
SC103
SC104A
SC109
SC112
SC114
SFR106
SFR114

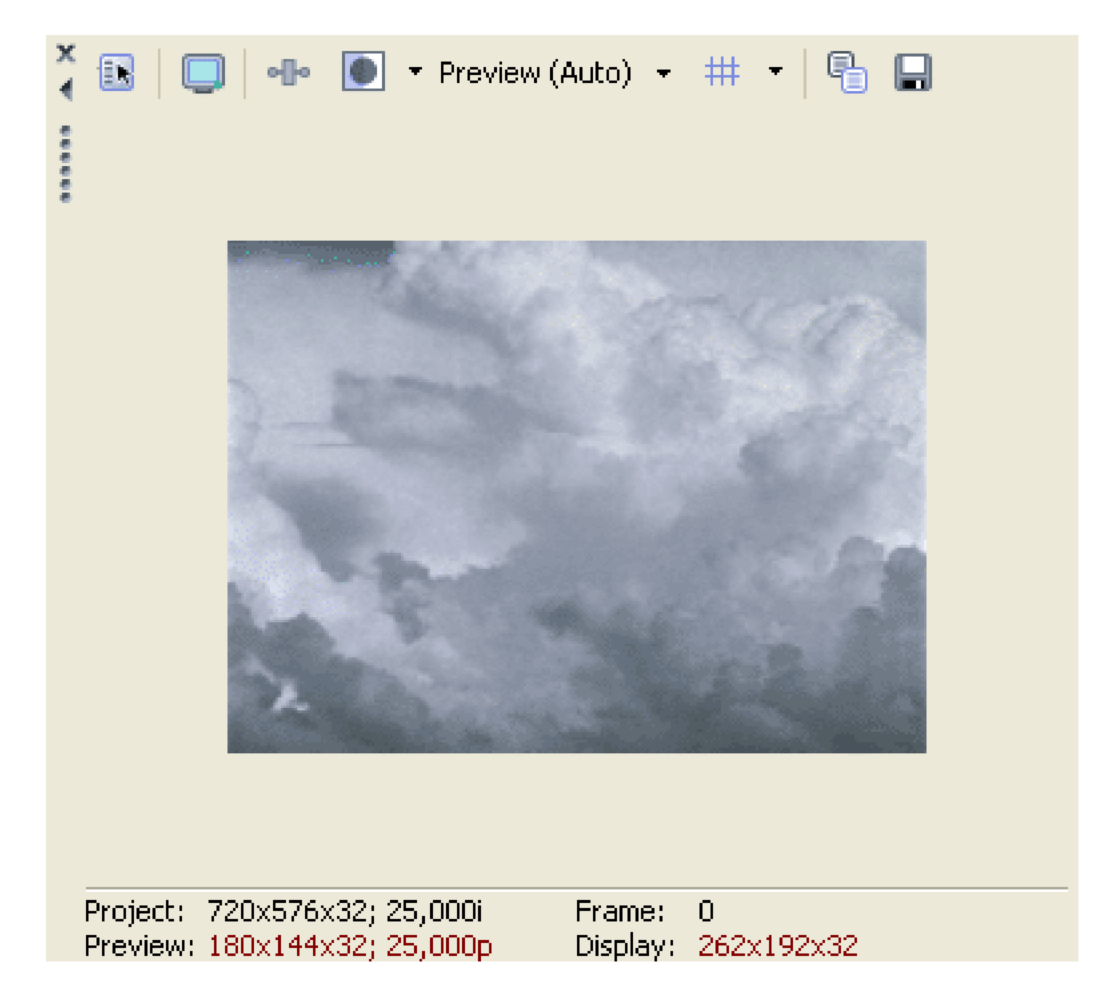
И методом Drag&Drop, захватываем файлы мышкой и перетягиваем их на линейку времени.



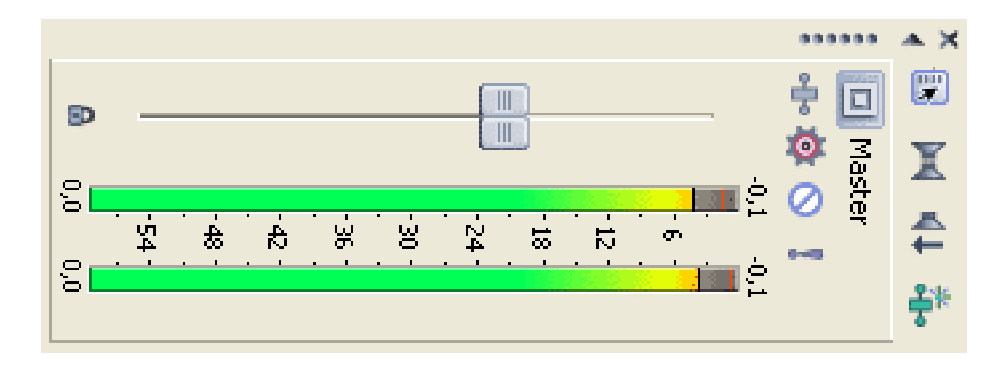
У активной в данный момент дорожки, будет выделен заголовок трека: Track List.



То место где находится индикатор текущего времени, мы можем видеть в окне: Video Preview.

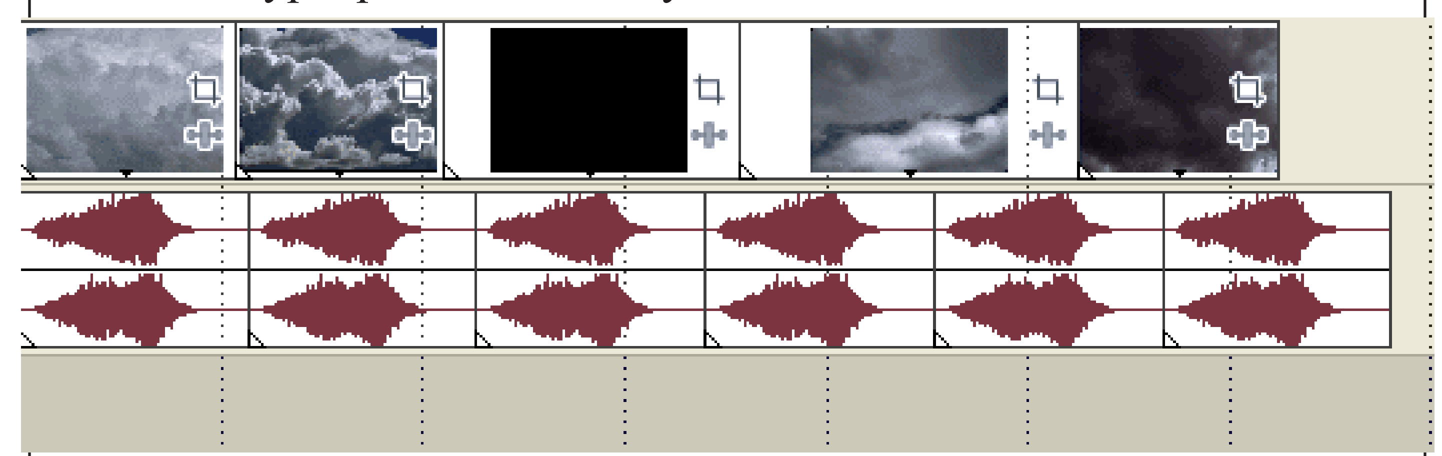


Для проигрывания содержимого линейке времени, воспользуйтесь клавишами JKL: J - назад, Л - стоп, L - воспроизведение вперед. Повторное нажатие клавиш JL - соответственно увеличивает скорость воспроизведения.
Программа Sony Vegas - поддерживает фоновое воспроизведение таймлайна. Т.е. вы можете открывать другие программы, вызывать пункты меню, это не будет влиять на воспроизведение.
Также во время воспроизведения, вы можете следить за уровнем звука в панели: Audio Mixer.

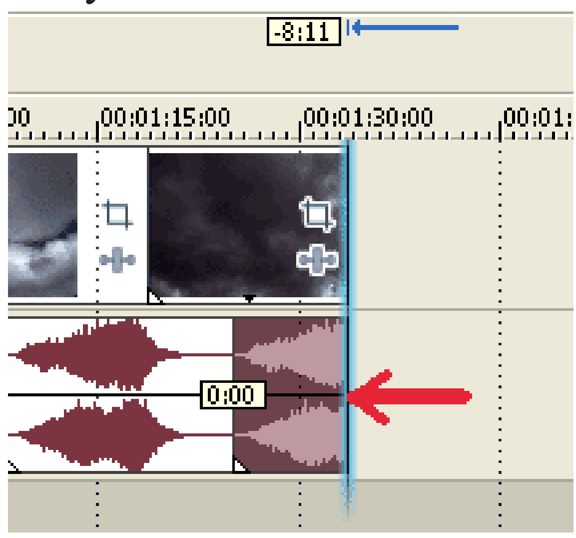


Для того чтобы подрезать кусок музыкального фрагмента,

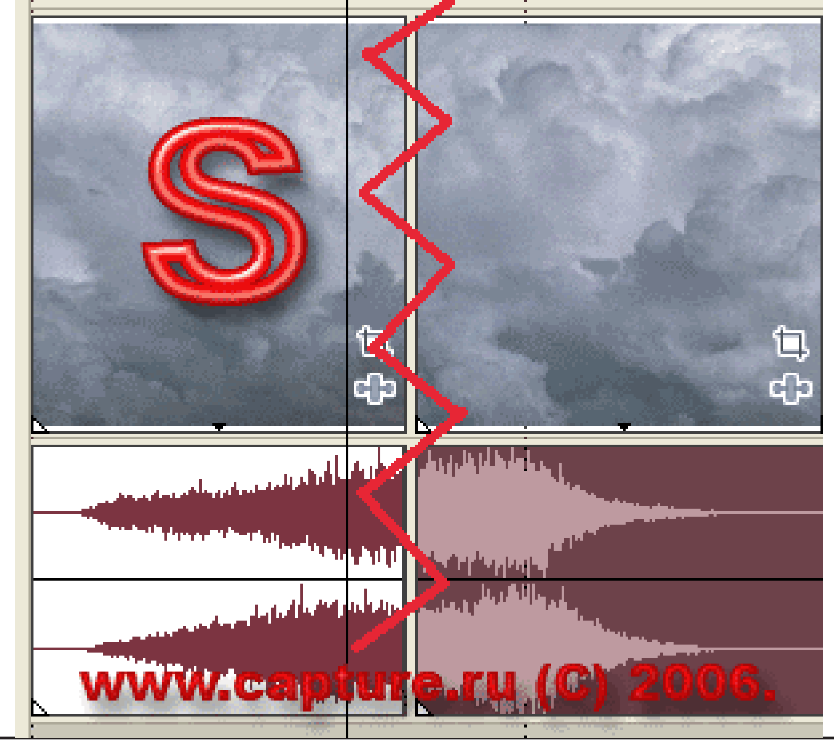
подводим курсор мыши к концу клипа.



Курсор примет форму двунаправленной стрелки, и тянем клип, до тех пор, пока не появится синхронизирующая направляющая, и затем отпускаем кнопку мыши.



Для разреза клипа в месте, где находится индикатор текущего времени, выполняем команду: Edit > Split (или нажимаем на клавишу S).

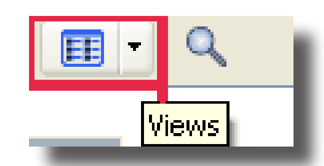


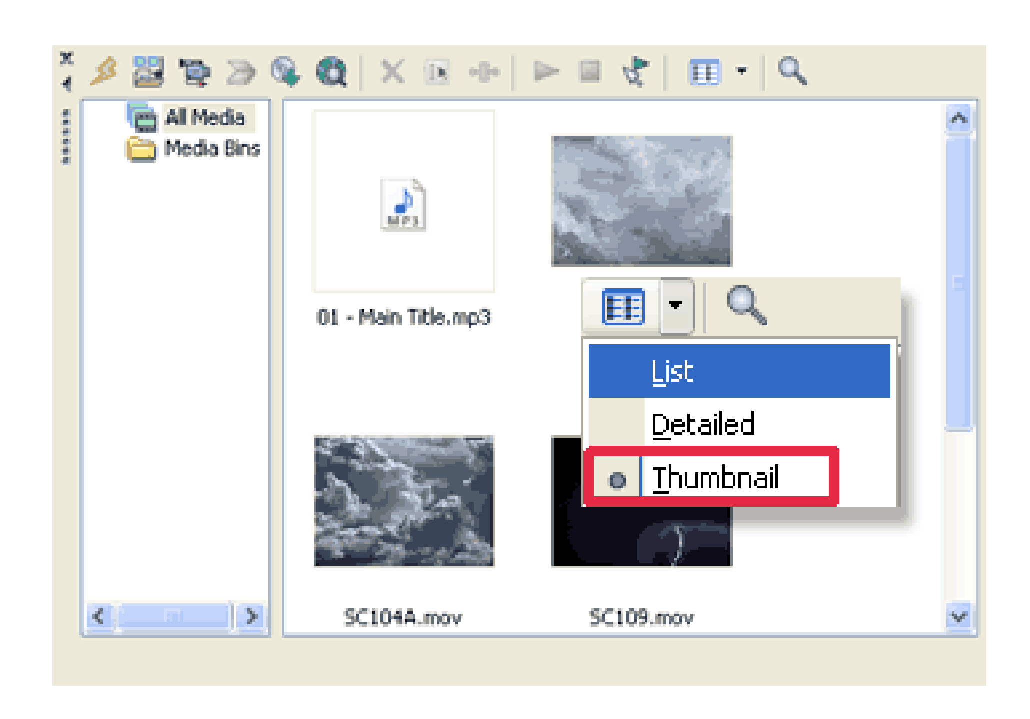
Sony Vegas 7.0 - Быстрый старт.

Рассмотрим работу с палитрой: Project Media.

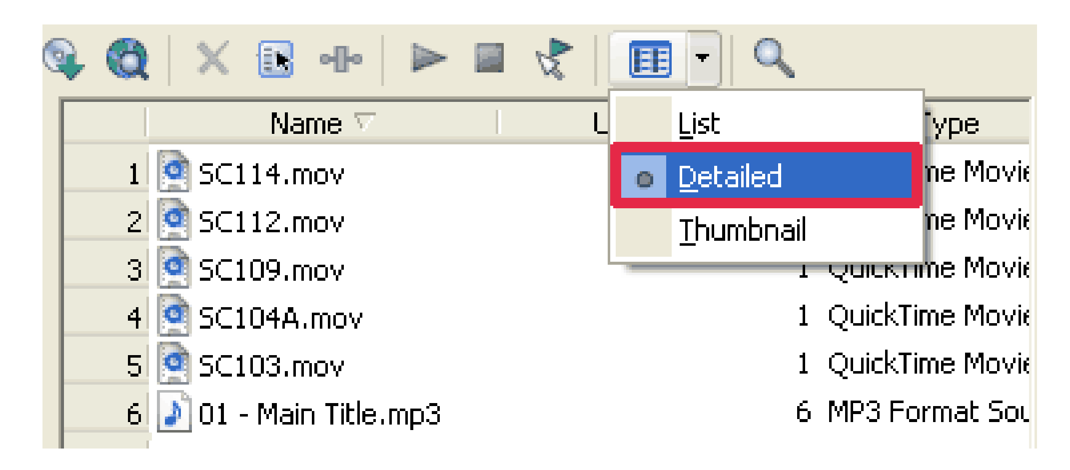
All Media
Media Bins
01 - Main Title.mp3
SC103.mov
Закладка Project Media
SC104A.mov
SC109.mov

Есть несколько видов отображения медиа файлов, импортированных в программу. Thumbnail - отображение с помощью миниатюр.

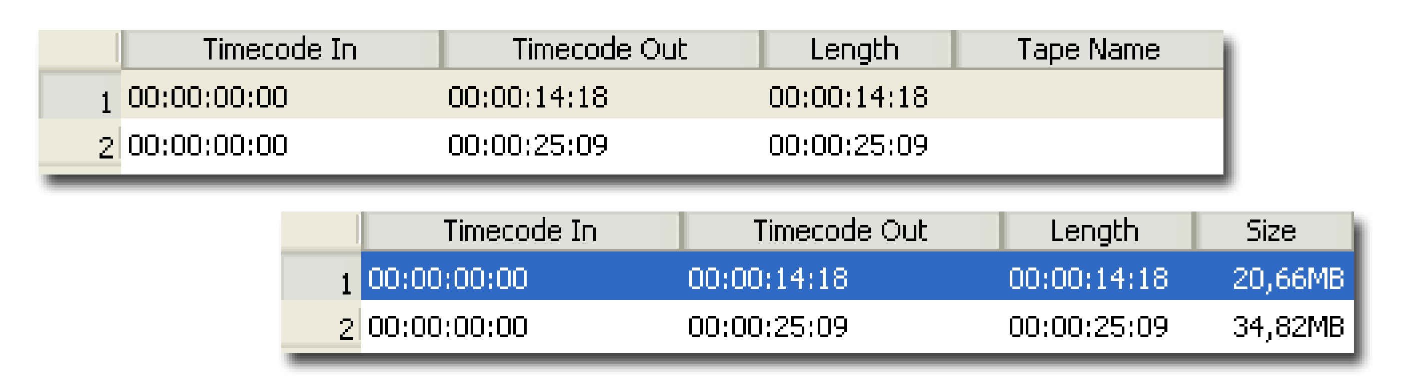




Detailed - подробное отображение всех параметров файлов:



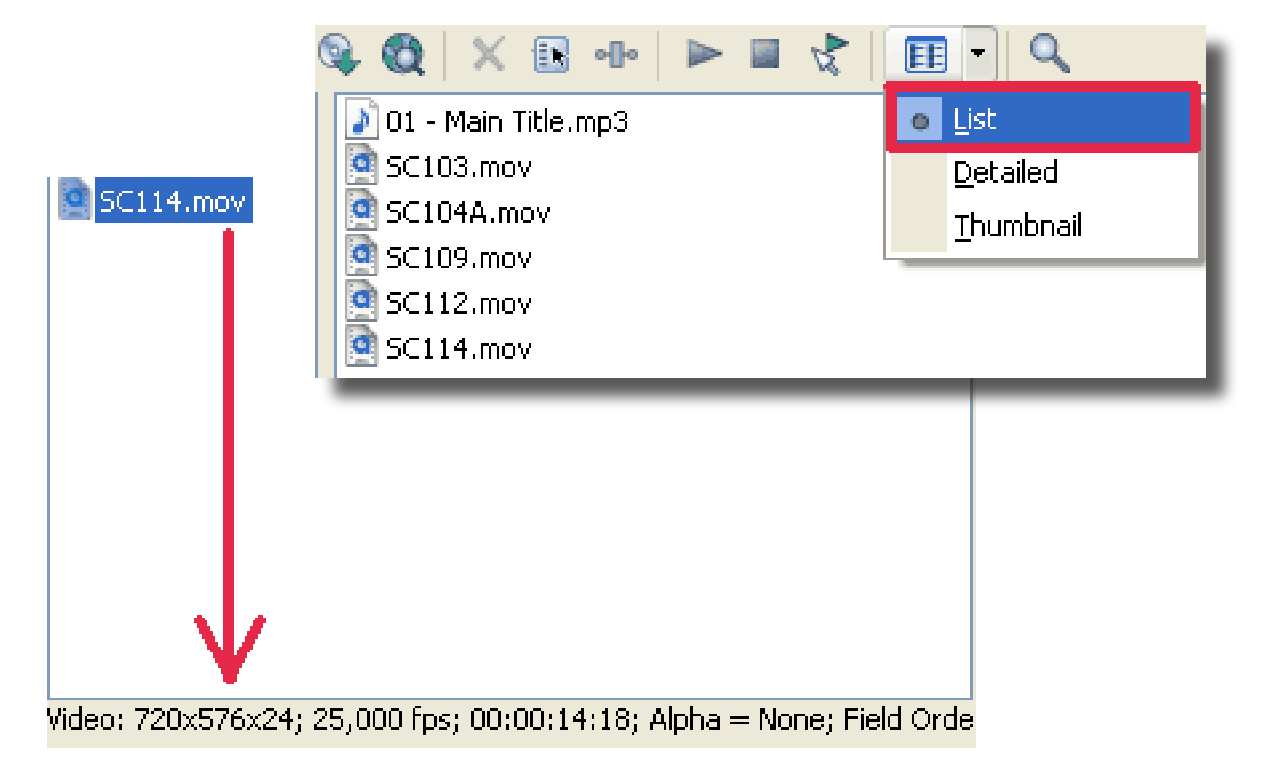
Есть возможность менять разделы местами, чтобы оптимизировать работу под ваши нужды.



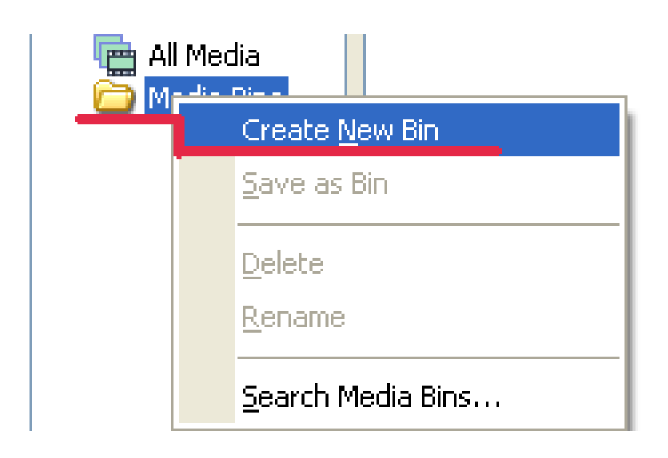
	Timecode In	Timecode Out	Length	Tape Name
1	00:00:00:00	00:00:14:18	00:00:14:18	
2	00:00:00:00	00:00:25:09	00:00:25:09	

	Timecode In	Timecode Out	Length	Size
1	00:00:00:00	00:00:14:18	00:00:14:18	20,66MB
2	00:00:00:00	00:00:25:09	00:00:25:09	34,82MB

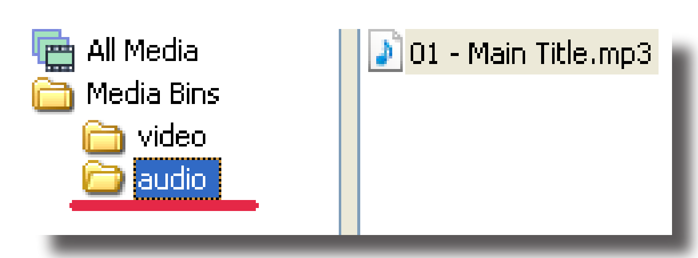
List - в этом режиме, просто выводится список файлов, без дополнительной информации.



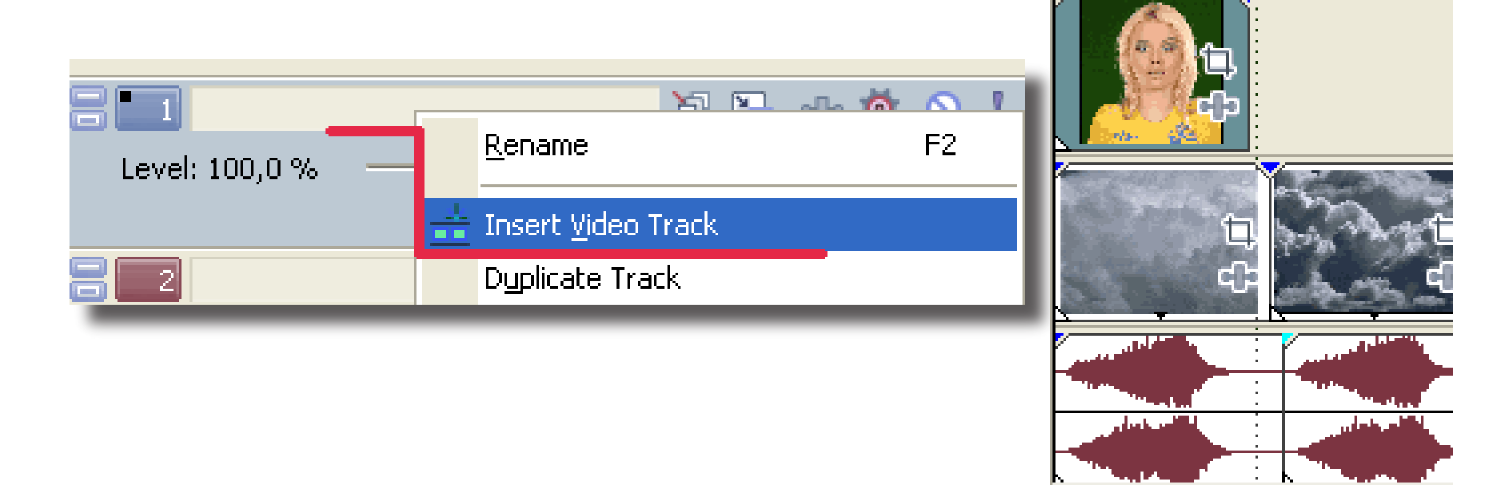
Выделив файл, вы можете внизу посмотреть его параметры: разрешение, частота кадров, длительность, наличие альфа канала...



Для организации файлов в палитре Project Media, есть возможность создания дополнительных папок. На выделенной папке: Media Bins, нажимаете правую кнопку мыши и выбираете пункт: Create New Bin. Далее, вводите названия создаваемым папкам. И перетягиваете из раздела All Media - файлы в соответствующие папки.



Рассмотрим работу инструментов кеинга. Добавляем еще один трек, для этого нажимаем правую кнопку мыши, на заголовке видео трека и выбираем из списка, пункт: Insert Video Track. Далее, размещаем на новом видео треке, фото/видео с объектом на зеленом фоне.



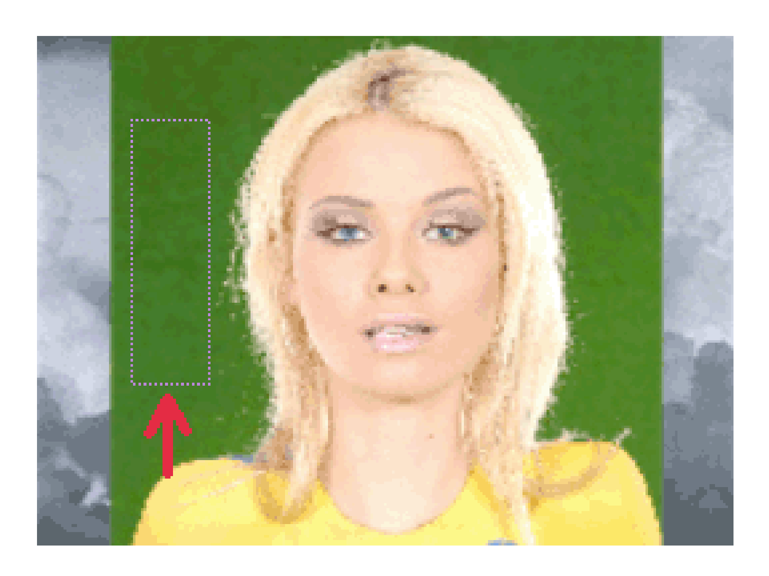
И применяем к этому файлу фильтр: Chroma Keyer, соответственно предварительно переключившись на закладку: Video FX.



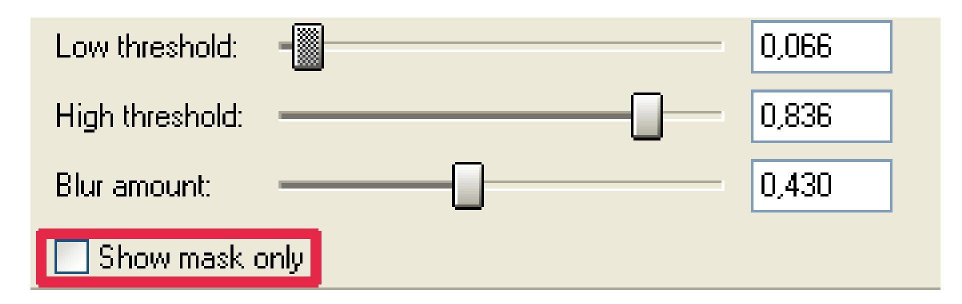
Появится окно настройки эффекта Video Event FX:

Video Event FX
Video Event FX: 6251003
Chroma Keyer
Preset: (Untitled)
SONY. Chroma Keyer About ?
Color: R G B
R 41 G 244 B 24
Low threshold: 0,000
Chroma Keyer
00:00:00:00 00:00:05:00 00:00:10:00
00:00:00:00

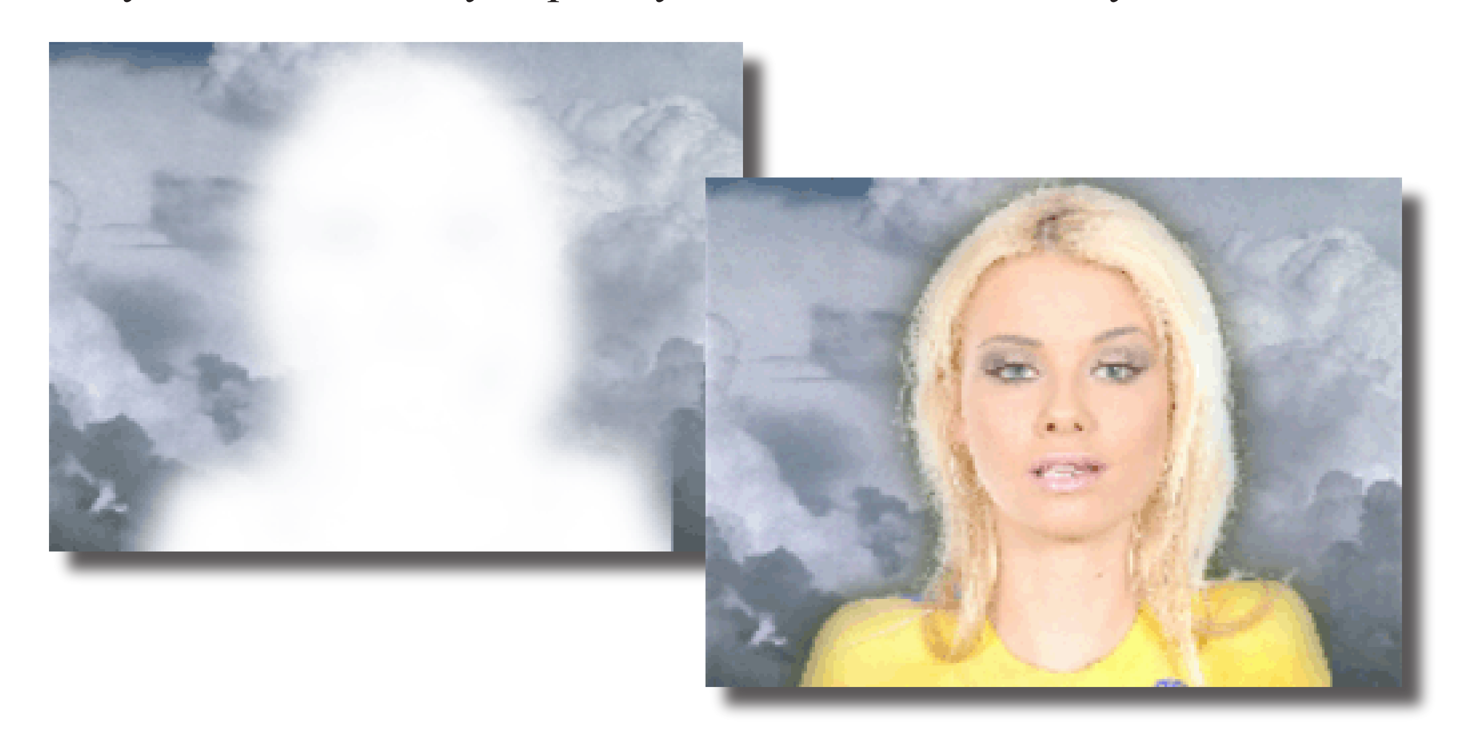
Снимаем галку перед пунктом Chroma Keyer и делаем щелчок мышкой, по инструменту пипетка для выбора цвета, который в дальнейшем будет замещен. И в окне предварительного просмотра, растягиваем блок выделения на однотонном фоне.



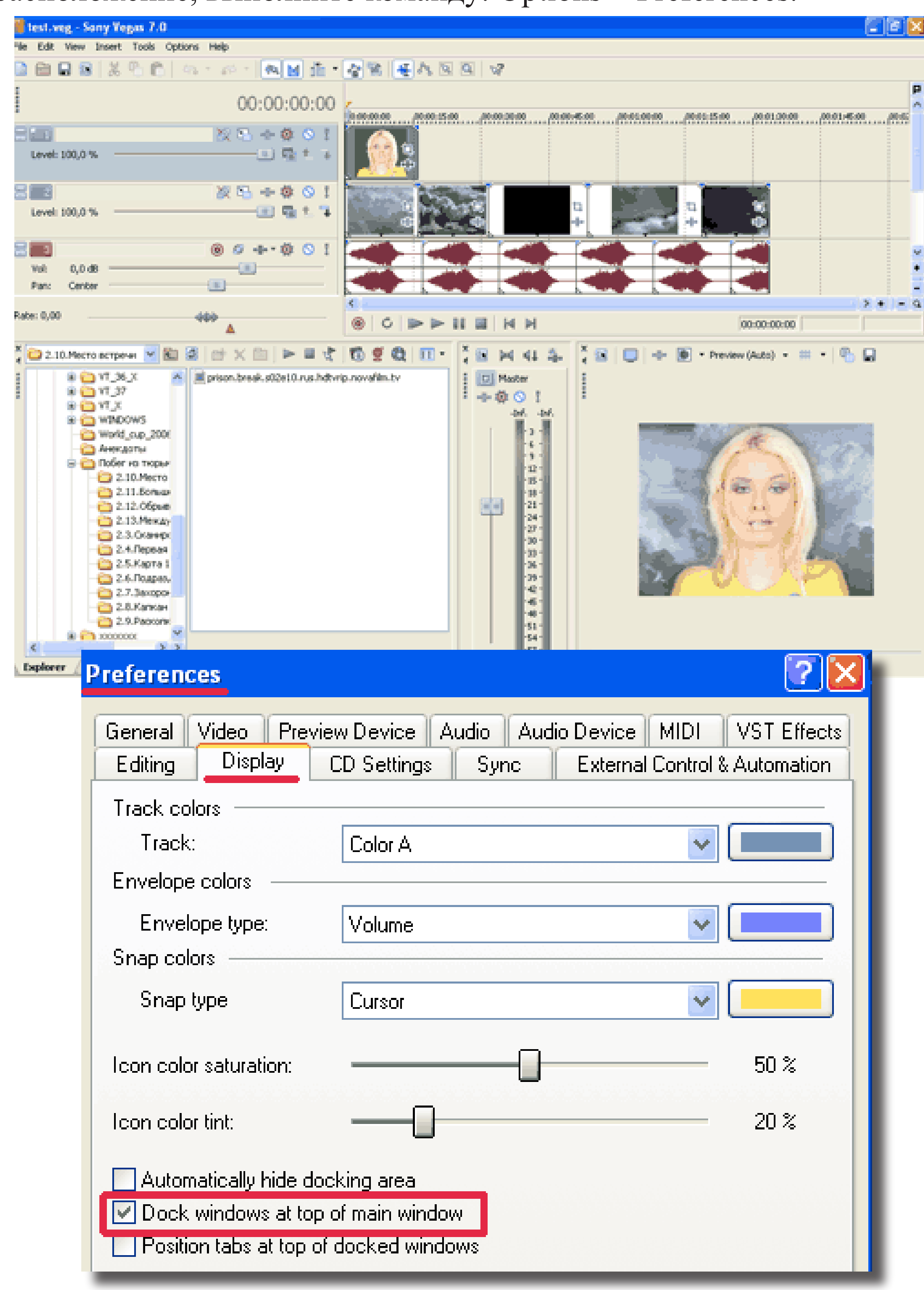
Включаем галку, перед пунктом Chroma Keyer и с помощью ползунков:



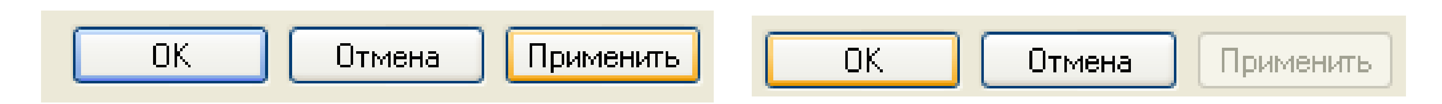
Регулирем оптимальную маску. Если мы хотим видеть не объект, а маску, то ставим галку перед пунктом Show mask only.



Тем кто ранее работал в других редакторах нелинейного монтажа, немного не привычно, что линейка времени находится в самом верху рабочего пространства. Для того чтобы изменить такое расположение, выполните команду: Options > Preferences.

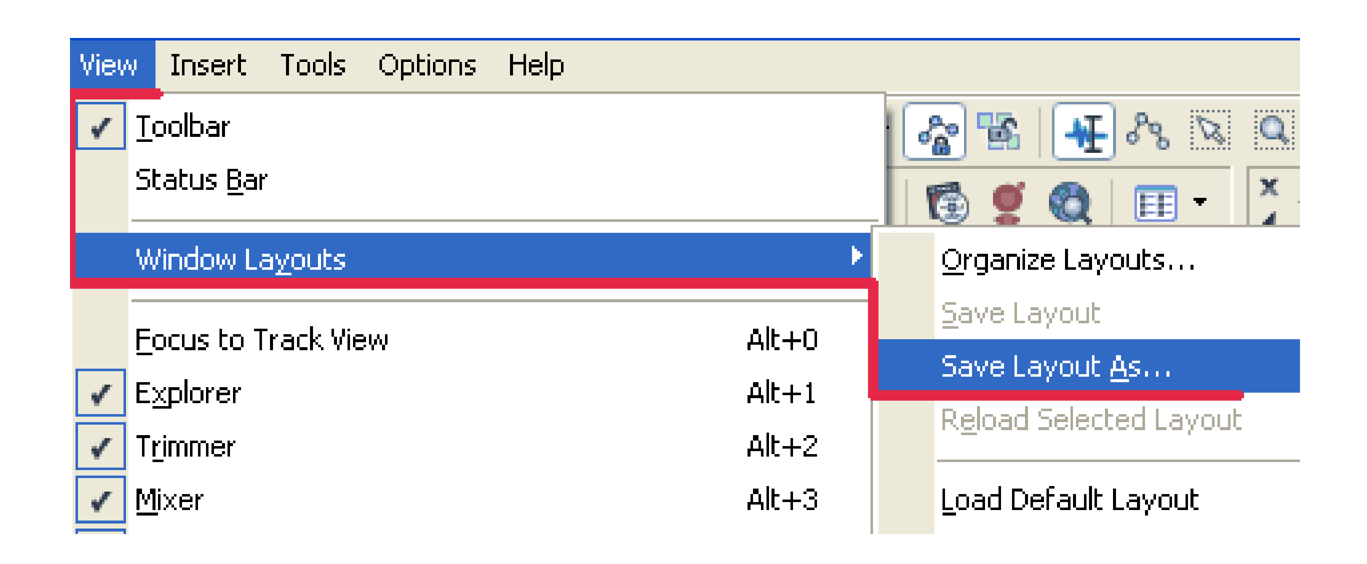


Далее, откройте закладку Display и поставьте галку перед пунктом Dock windows at top of main window. И нажмите на кнопки:

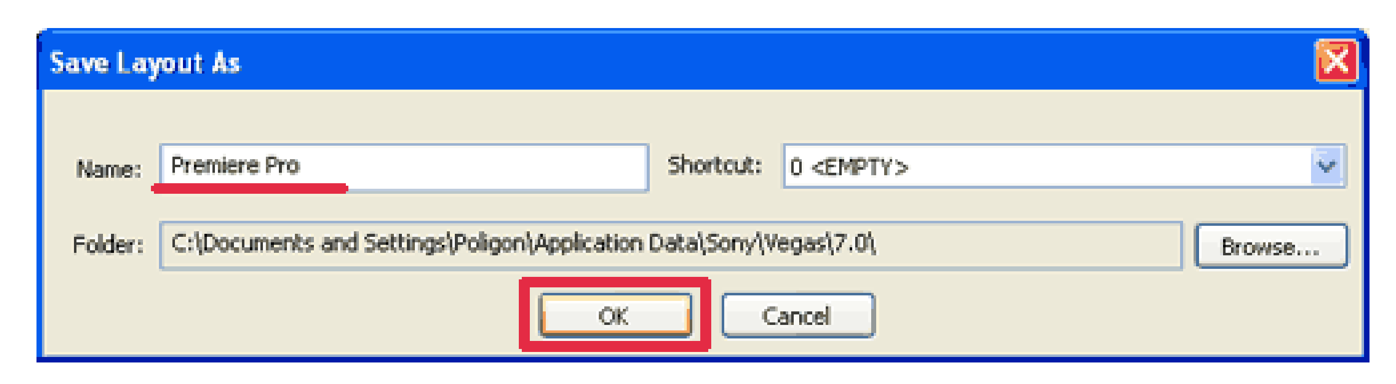


И в итоге получим линейку времени внизу рабочего пространства.

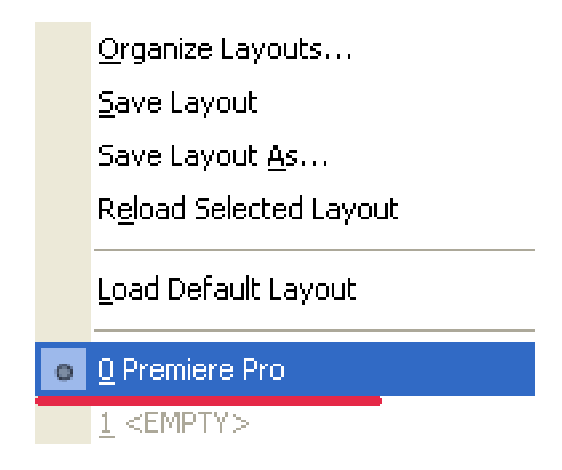
И для того, чтобы сохранить эту настройку рабочего пространства, выполните команду: View > Windows Layouts > Save Layout As...



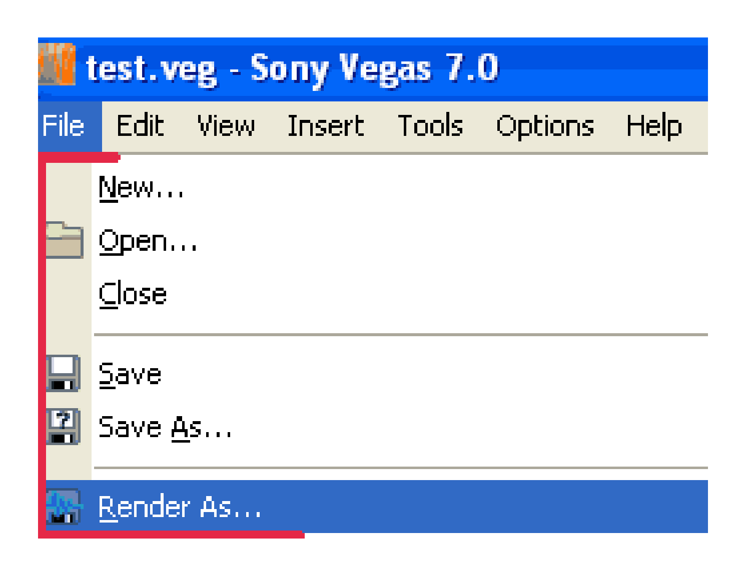
В окне Save Layout As, введите имя для шаблона и нажмите на ОК.



И созданный шаблон, будет доступен через команду: View > Windows Layouts > Premiere Pro.



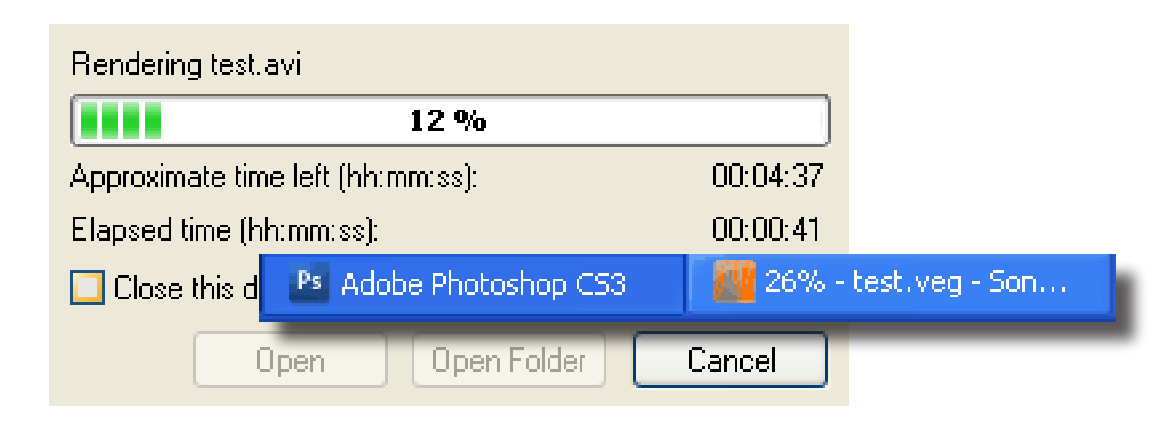
Или при нажатии комбинации горячих клавиш Alt + D + 0 (где 0 - это порядковый номер пресета рабочего пространства).
Теперь, давайте рассмотрим вариант экспорта видео из программы Sony Vegas. Для начала экспорта, выполняем команду: File > Render As...



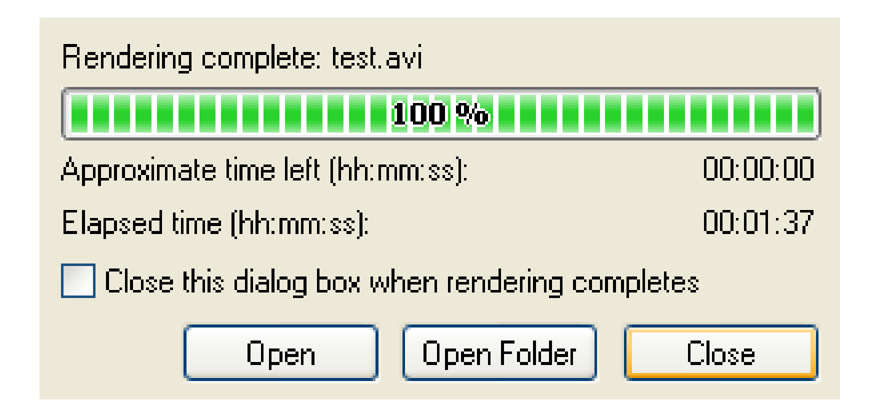
Появится окно Render As, где мы выбираем тип кодека и шаблон. Проект у нас формата DV PAL в этот формат и будем выводить.

test
Video for Windows (*.avi)
Enable multichannel mapping
PAL DV
Audio: 48 000 Hz, 16 Bit, Stereo, PCM Uncompressed.
Video: 25 fps; 720x576, Lower field first.
Сохранить
Отмена
Channels
Custom...
About...

Для просчета материала и его экспорта, нажимаем на кнопку: Сохранить. Появится окно со строкой инициализации. Также % выполнения рендеринга, отображается в трее...



По окончании процесса рендеринга: нажимаем на кнопку Close.

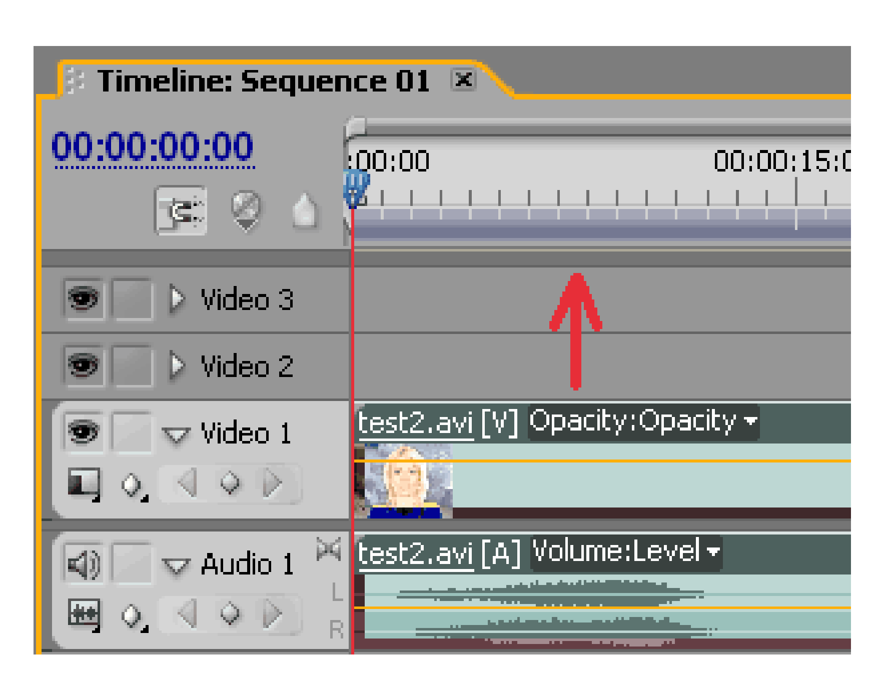


Если необходимо, чтобы окно закрылось автоматически по окончании просчета, то ставим галку перед пунктом:



Сохраняем проект (Ctrl+S) и закрываем программу (Alt+F4). При желании, можно проверить, совпадает ли кодек по своим

параметрам с кодеком установленном в программе Adobe Premiere Pro 2.0. Импортируем созданное видео и размещаем его на линейке времени и видим, что над клипом нет красной полосы.



Это значит, что кодек по всем параметрам совпадает с родным DV кодеком программы Adobe Premiere Pro 2.0.